

MÁQUINA DE MATAR MATA MESMO

TÍTULO: HUMAN KILLING MACHINE

MÁQUINA: SPECTRUM

DELICIAADOS com os gráficos de *Street Fighter*? Então pasmem com as maravilhas conseguidas em *Human Killing Machine*, a mais nova edição de US Gold, uma máquina de bater e matar que a Tiertex andou a juntar, pixel a pixel, na memória do Spectrum.

Sequela de *Street Fighter*, o jogo que surpreendeu pelo tamanho dos bonecos, *Human Killing Machine* tem um dos mais simples guiões da história dos micros. É tudo uma questão de pancadaria.

Ele é o mais terrível filho de uma... serpente que você já viu, avisam os rapazes da publicidade. E o convite é um só: deixar um rasto de destruição (selvagem destruição) por todos os locais onde o jogador (HKM) vai passar. Desde a Rússia, onde Igor, o matulão de rifle em punho, desafia o nosso herói e, depois, auxiliado pelo cão raivoso, o tenta desancar, até às ruas de Amesterdão, onde Maria e Helga, duas bem proporcionadas holandesas, o ten-

tam fazer passar as passas do Algarve, há de tudo um pouco para todos os gostos.

Claro, vai haver gente a queixar-se da semelhança entre *Human Killing Machine* e *Street Fighter*, mas, afinal, que é que esperavam? Então e que dizer de *Renegade*, que já vai em terceira edição e continua igual a si próprio. E, verdade se diga, os gráficos de HKM são bem melhores. Vejam só a imagen inicial, os templos de Moscovo que servem de cenário ao combaterem com Igor. E há mais paisagens para ver, enquanto o herói viaja, de país para país, defrontando adversários. Tal e qual *Street Fighter*.

O toureiro Miguel, em Espanha, claro, vai ser um inimigo a abater. E que dizer de «Brutus», o touro que no redondel de Barcelona dá uma ajudinha à festa? Satisfeito? Então espere encontrar Hans e um outro bêbado que, na Alemanha, o fazem passar um mau bocado. Se sobreviver vai voar até ao Médio Oriente para, nas ruas de Beirute, defrontar-se com alguns terroristas de má cara.



Alguns novos golpes juntam-se à nova paisagem escolhida para os combates. Fora isso, *Human Killing Machine* é bem igual ao seu antecessor. Bater e bater é o que há que fazer para conseguir ir até ao quadro seguinte. Que, claro, é tão monocromático como o anterior. Questões de memória que facilmente se compreendem ao ver como tudo mexe neste novo título de sucesso de Tiertex.

Igor é um rapaz difícil de abater. Por certo, excessivamente difícil para estar na parte inicial de um jogo. Essa pode ser uma desculpa suficientemente forte para que muitos se desinteressassem do jogo. É que, devido a tanta resistência, cedo alguma desilusão se instala. E nem o facto de alguns pontapés resolverem o problema posto por «Shepski», o cão que auxilia Igor, alega o ambiente.

Caso o jogador consiga abater Igor (ele é lento, esse é um trunfo do jogador) é tempo de ir visitar Maria, uma lutadora com alguns golpes bem perigosos. E cuidado com Helga, que

a acompanha. Embora seja lenta parece um carro de assalto quando avança. Um muro da senhora é quase letal...

Cuidado, também, com Miguel, o toureiro, que, de espada em punho, se apresta a tourear o herói que o jogador controla. Um verdadeiro animal é o que se pode chamar ao outro lado desta disputa numa praça de touros de Barcelona. É um boi, pesado e disposto a marrar em tudo o que lhe surja pela frente.

Há mais, mas o conselho é só um: avance e vá descobrindo. Esse é um dos gozos dos jogos de computador. E um gozo extra em *Human Killing Machine*, por certo uma boa segunda parte de um título que já despertara a curiosidade de muita gente.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório

DEDO NO GATILHO EM VIAGEM NAS ESTRELAS

TÍTULO: STAR FARCE
MÁQUINA: SPECTRUM

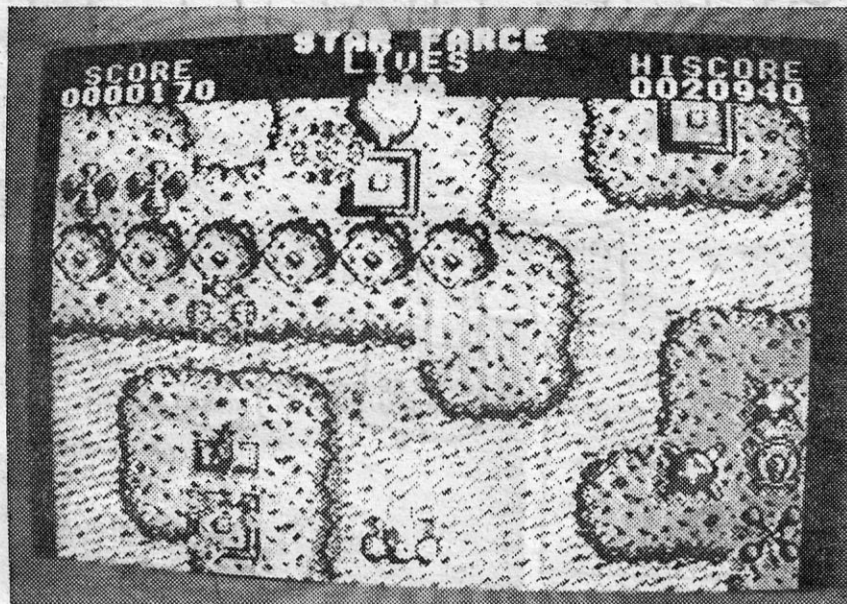
LIGHTFORCE foi um sucesso no Spectrum, aliando velocidade semelhante à de *Uridium* a cor pouco vista em jogos do mesmo tipo. Depois, como é de regra, surgiram mil e duas cópias, umas melhores do que outras, mas nenhuma batendo essa matriz. Agora, com *Star Farce*, é tempo de rever a condição de *Lightforce*.

Programado pela Log e editado pela Mastertronic, o programa tem data de 1988 mas só este ano surgiu por aí, para gáudio dos apaixonados dos «tiro neles». Farsa, ao nível do título, de uma coisa chamada *Star Farce*, o jogo convida o jogador a uma viagem pelas estrelas destruindo inimigos vários que ousam surgir-lhe pela frente.

A inspiração para esta montagem de pixels deve-se a Claire London, com Laurent Noel a assinar a programação. E, podem crer os mais renitentes, este é um programa a ter em casa. Por todas as razões. Mas leia o que se segue...

O «écran» de abertura do jogo não é nada de especial, excepção feita para a forma de carregamento, a revelar que coisas outras os programadores andam a fazer por estes dias. Depois, já no menu de opções, é possível fazer uma série de escolhas que vão desde os gráficos com ou sem cor até à velocidade de execução do programa, preparado para os mais lentos ou lesto, passando pelos sons «FX» ou o silêncio sepulcral do espaço.

Feita a selecção, é tempo de avançar, com três vidas no saco, para a imensidão do espaço onde tudo o que aparece pela frente deve ser abatido. E em *Star Farce* quase tudo o que salta ao caminho do



piloto merece um bom par de tiros. Sorte que as munições não faltam neste furioso «tiro neles». E que, claro, com algum jeito, seja possível implementar a capacidade bélica da nave, recolhendo ícones que dão equipamento extra e outras iguarias. A apresentação do «écran» é de uma simplicidade tão aterradora que é escusa explicar o conjunto. Importante é saber que os inimigos são vários e aparecem sob as mais diversas formas. E que, claro, correspondendo ao que hoje é regra, há um inimigo maior e mais perigoso no fim de cada nível.

Por vezes surgem no solo, em *Star Farce*, aberturas que levam até outros níveis do percurso. Há que aproveitar esses atalhos, embora, algumas vezes, o

preço a pagar seja bem alto, caindo-se no meio de uma catrefa de inimigos, o que pode provocar a perda de uma vida.

Se a opção de som «FX» for escolhida, há muito para ouvir em *Star Farce*. E quem optou pela cor também não vai queixar-se, embora, como é previsível, os problemas de atributos tornem tudo um pouco confuso. No entanto, é a velocidade (na opção rápida) que seduz os apaixonados por este tipo de jogos. Tudo se move a um ritmo alucinante, capaz de fazer esquecer *Lightforce*. A ver para crer.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório.

ZONA DE MUTANTES É JOGO DUPLO

TÍTULO: MUTANT ZONE
MÁQUINA: SPECTRUM

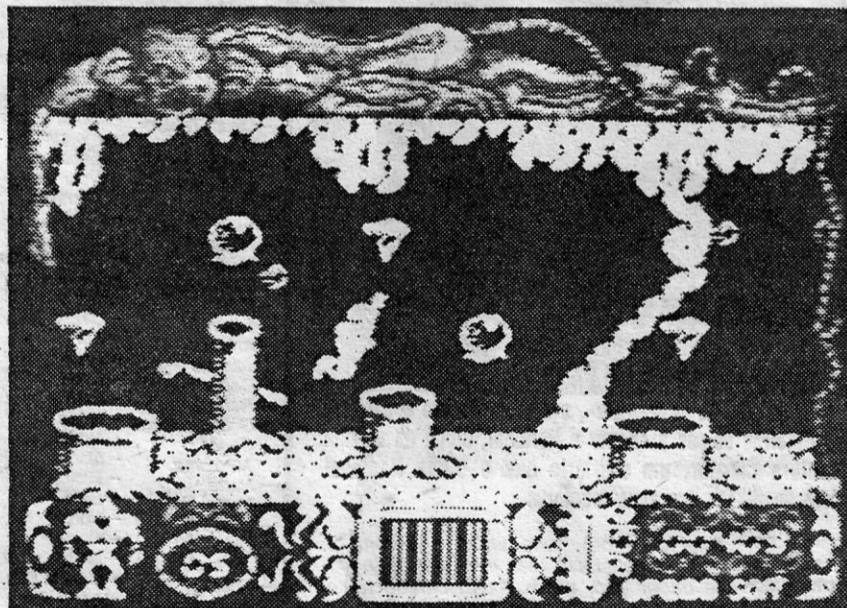
RESPONSÁVEL por alguns títulos interessantes, a Operasoft, editora espanhola, lançou recentemente no mercado *Mutant Zone*, um jogo duplo, bem difícil de jogar, mas apelando, por certo, aos apaixonados por coisas do tipo de *Exolon*.

O «écran» de carregamento é espantoso, revelando, claro, a utilização de equipamento gráfico que permite a passagem de desenhos para a memória do Spectrum. Pena que a cor esteja ausente do «écran», preenchido num vermelho monocromático que faz vista, mas não dá o relevo que a imagem merece.

Cinco vidas no momento da partida para o primeiro lado do jogo, eis o que o jogador tem à sua disposição. E rapidamente as vai perder se não descobrir que, logo que tudo começa, há que avançar rapidamente para a direita, evitando os monstros da poça de água situada no canto esquerdo do «écran». Aqui, nota baixa para a programação, dado que é fácil perder o *stock* de vidas mal o jogo começa se o momento de formação do boneco que o jogador controla coincidir com o da criação de monstros na poça.

Ultrapassado esse óbice da partida, coisa, afinal, habitual nos jogos de aqui ao lado, sempre muito difíceis nos momentos iniciais, o que se depara ao jogador é um percurso do tipo de jogos como *Exolon*, com obstáculos a vencer e objectos a recolher. Um bom tabelamento dos saltos vai ser necessário para conseguir ir em frente. Diferenças tão ligeiras como o pixel podem determinar o sucesso ou insucesso da progressão.

Monocromia absoluta e por vezes alguma confusão gráfica devido ao primor do detalhe de *Mutant Zone*, eis algo que se encontra neste jogo. Apesar destes pequenos pontos, o conjunto funciona



bem, com um bem delineado painel de informação, fácil de entender, onde se abre uma janela que revela não ser muito bom parar muito tempo no mesmo local. Uma ideia que parece «roubada» do jogo de corridas de automóveis da Martech lançado há já algum tempo. Lembra-se?

O lado dois de *Mutant Zone*, que pode ser carregado sem que se termine o primeiro, leva o jogador por uma viagem no interior de um sistema subterrâneo. Controlando uma moto espacial, o jogador tem de voar pela caverna fazendo o mesmo tipo de acções que na primeira parte do jogo.

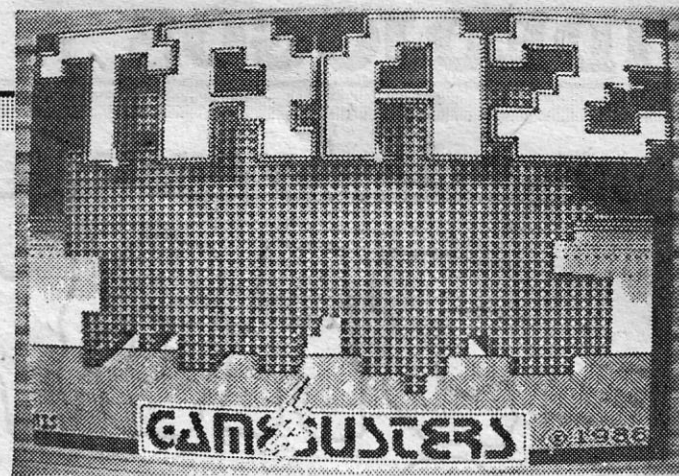
Mais uma vez a monocromia (use X para mudar o tom da paleta) reina, com a confusão gráfica a dificultar, talvez ainda mais, o avanço. E a paixão pelo detalhe que os programadores espanhóis revelam torna-se aqui em suplício para o jogador, dado que a forma de controlo da moto

espacial complica muito mais o desenvolvimento do jogo.

A animação é fantástica em qualquer dos lados, mas chama-se a atenção para a sequência do salto do piloto da moto quando esta embate num obstáculo, verdadeira jóia de programação. A nível gráfico salienta-se o monstro colocado no topo do «écran», elo de ligação entre os dois lados do programa.

Para os que já quase desesperaram de conseguir avançar em *Mutant Zone*, a informação de que um conjunto de teclas do computador pode ser premido para proporcionar vidas infinitas (pelo menos no lado um isso sucede) pode ser aliciente para nova tentativa.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar



BOLA E TIJOLOS VOLTAM AO ATAQUE

TÍTULO: TRAZ
MÁQUINA: SPECTRUM

PRIMEIRO era o tijolo. Depois, o homem descobriu a bola. Um dia, bateu com um tijolo numa bola e descobriu o taco. Com o taco e a bola começou a partir tijolos. Nascia o primeiro jogo de «bola e tijolos», um *Breakout* mil vezes copiado e sempre vendido.

Assim rezam as crónicas do Alto Egipto. Foi no tempo dos faraós (aqueles rapazes que depois de mortos se transformavam em múmias e eram enterrados em caixões com a forma de pirâmides) que tudo começou. E se o leitor chegou até aqui e acreditou piamente em tudo, é tempo de comprar um livro de História e começar a pôr esses conhecimentos em dia. Ou, se for rico, marcar, já, imediatamente, um cruzeiro no Nilo. Pode não aprender a história local mas talvez encontre o Poirot e outros amigos da senhora Agatha Christie. Costumam andar por ali em busca de mistérios para resolver...

Voltando aos tijolos (que não foram retirados das paredes das pirâmides), a lenda é mesmo verdadeira, se bem que não vá até às brumas do tempo. É bem mais actual, vem-nos do tempo dos computadores e é, neste ano da graça de 1989, renovada com um novo título: *Traz*.

Editado pela Game Busters, com música simples no «menu» de abertura, *Traz* é um «transformable arcade zone» que a Cascade Games pensou, a programação a cargo de Nigel Speight e a música entregue a N. Pritchard e a Imagitec converteu para o Spectrum.

Traz é um jogo de «bola e tijolos». Sabem? Como *Krakout*, *Batty*, *Breakout* e por aí fora. Mas *Traz* tem ingredientes próprios. Por exemplo, o formato horizontal ou vertical não o limita. É possível jogar *Traz* (quase impossível, de facto) de canto, controlando dois tacos em dois lados do rectângulo de jogo. E é possível fazer isso de parceria com outro jogador (vítima será o termo adequado). Imagine a confusão de quatro tacos no «écran».

Gráficamente *Traz* é mais fraco do que os seus congéneres. E mesmo como jogo não parece convencer muito, apostando mais na dificuldade das situações para se impor no tempo do que na sua capacidade para atrair. No entanto, um «viciado» no tema pode encontrar em *Traz* horas e horas de prazer.

E quando acabar os quadros existentes escusa de arrumar o jogo. Basta-lhe aceder ao editor incorporado e desenhar os quadros que deseja. Mais ou menos fáceis, conforme a disposição do momento e a capacidade de mover o taco.

Se bem que o editor de *Traz* não seja o primeiro a surgir num jogo deste género, é um facto que este parece ser o mais completo programa de execução dos próprios quadros. E o «menu» de opções está bem recheado, permitindo criar grande variedade de situações.

O «menu» do editor é de fácil entendimento, com a indicação de teclas correspondentes a cada tipo de tijolo. E as restantes funções e seu funcionamento estão também indicadas, sendo possível chamar essa listagem mesmo no meio da construção de um quadro. Quando acabar, faça um «save» da obra e, depois, carregue-a em memória já no bloco de jogo. Se não seguir à risca as instruções vai perder todo o fruto do seu labor. Acidente a valer algumas cabeçadas no tijolo mais próximo...

GÉNERO: Perícia
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — DRAGON NINJA
- 2.º — PARIS-DACAR
- 3.º — ROBOCOP
- 4.º — MOVIE MOVES
- 5.º — INTERNATIONAL SOCCER
- 6.º — OUT RUN
- 7.º — 4 x 4
- 8.º — R-TYPE
- 9.º — ALIEN SIMULATOR
- 10.º — RENEGATED II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI (Centro Comercial São João de Deus).

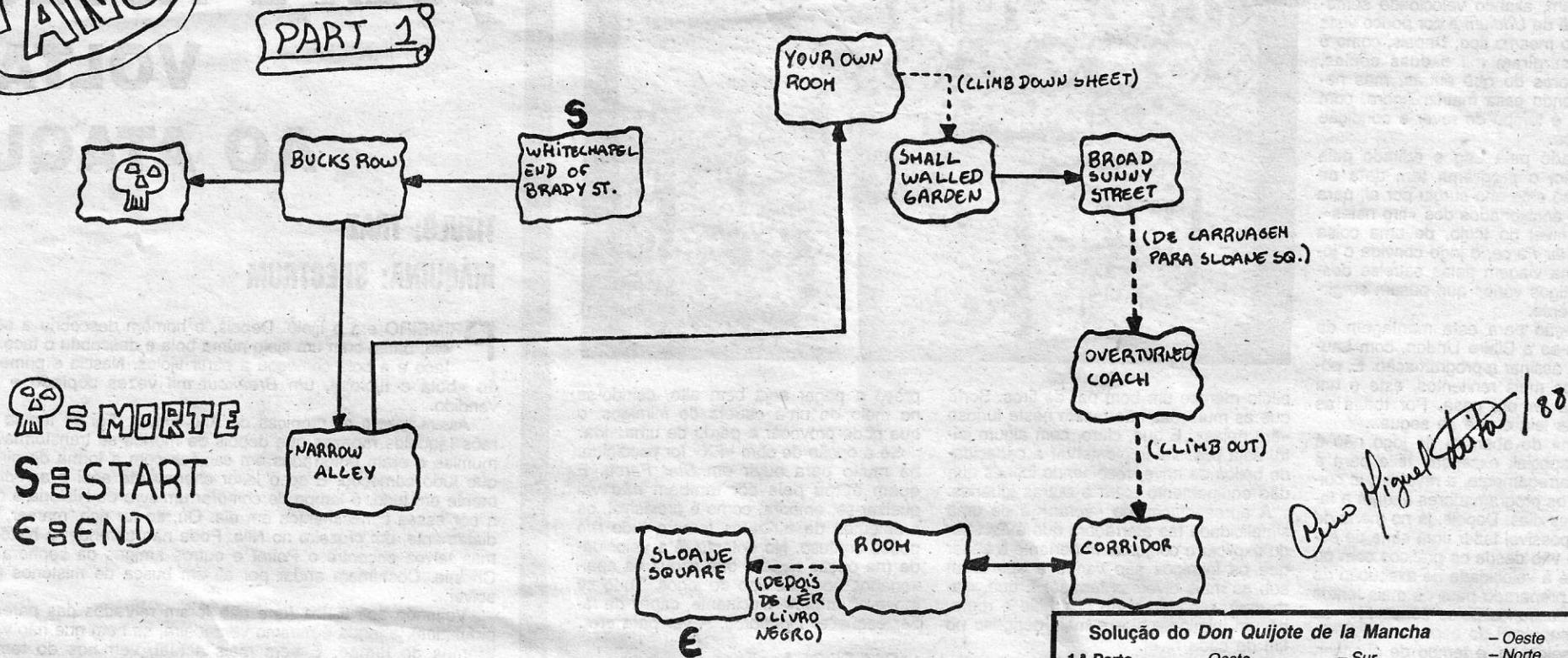
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura

JACK THE RIPPER



PART 1



© 1988 C.N.A.

«ESPAÇO DE AVENTURA» de novo, desta vez todo ocupado pelo Clube Nacional de Aventura, que continua bem vivo, fez um ano de vida, quer ter mais sócios (escrevam para a Rua Almeida Brandão, 36-A — Póvoa do Varzim).

A semelhança do que sucede com os jogos de estratégia, espera-se que este espaço possa servir de ligação entre os aventureiros. Por isso, uma atenção ainda mais cuidada da área de aventuras vai ser regra aqui no Poço. E é tendo esse aspecto em consideração que se publica esta semana a carta de Nuno Miguel Leitão, da Rebeloira, em que ele tece algumas considerações sobre os jogos de aventura feitos em Portugal.

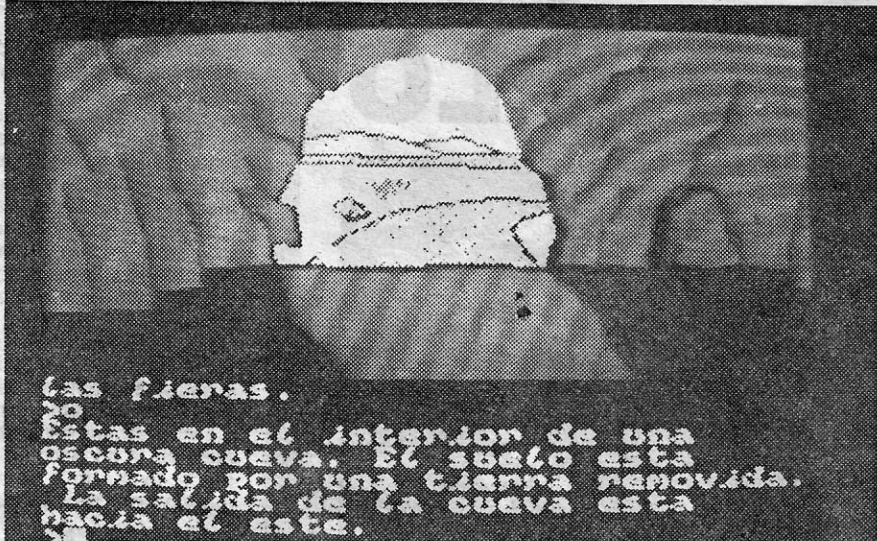
Para quem já esqueceu, o Nuno é o autor de 24 Horas, uma aventura feita para o CNA, já descrita aqui no Poço (e de que até já há dicas enviadas por outro leitor) e que é um esforço inicial do Nuno para que as coisas comecem a rolar. Enquanto se espera a segunda obra do Nuno, fiquem com a carta dele bem como as dicas que enviou para diversos jogos, inclusive o terrível Jack The Ripper, de que até há um mapa. E fiquem atentos ao «Espaço de Aventura». Em breve vamos ter aqui dicas e mapa (e fotos, espera-se), de uma velharia interessante. A morada do Nuno é a seguinte: Rua D. Dinis, 11-6.º B, Rebeloira — 2700 Amadora.

Primeiro gostaria de agradecer a crítica ao meu jogo, 24 Horas, e aquela foi apenas uma aventura de preparação para «voos mais altos». Presentemente estou a escrever uma outra, de nome João Ratão no Séc. XXI, mas penso que vai demorar uns meses (vida de estudante é dura!) e não vai ter gráficos (ver mais à frente).

Depois de ver a crítica de Jack The Ripper e de La Guerra de las Vajillas e depois de o Clube Nacional de Aventura comemorar 1 ano de existência (no dia 25 de Novembro) decidi escrever com material e com algumas opiniões a respeito de vários assuntos:

O «Graphic Adventure Creator» tem um problema que pode chegar a ser terrível para nós os programadores e que é o seguinte: quando se está a programar uma aventura tem-se muitas vezes a necessidade de apagar coisas já escritas e no GAC por muito incrível que pareça o espaço que essas mesmas coisas ocupavam na memória continua preenchido só que agora com nada! Talvez por isso os poucos gráficos na GUERRA...

As aventuras nacionais não podem aparecer se não houver quem as faça!



De novo no espaço dos aventureiros, «D. Quijote de la Mancha», a dupla aventura espanhola editada pela Dinamic, e que foi das primeiras coisas a chegar a Portugal, vinda da vizinha Espanha, a utilizar o Graphic Adventure Creator, um utilitário que o Clube Nacional de Aventuras tem ao dispor dos seus membros

Como já se sabe, nós, os aventureiros, somos as ovelhas negras do software e se somos poucos a jogar jogos de aventura somos ainda menos a escrevê-los. Como apareceu em «A Capital» da sexta-feira passada, existem aqueles que têm desejos de as escrever mas não têm programas ou conhecimentos para isso. Para isso é que o Clube tem disponível a todos os aventureiros o GAC, QUILL e PAW (embora não tenhamos instruções para o último).

As aventuras com gráficos são sem dúvida mais agradáveis à vista (ainda me lembro da terrível vista que era o Drácula) mas penso que as aventuras servem para nós imaginarmos o nosso próprio mundo dentro da aventura que jogamos. Por isso as aventuras sem gráficos (penso que com um bom set de caracteres e alguma cor a aventura se torna agradável e não é preciso gráficos).

Solução da 1.ª parte do Jack The Ripper:
West, south, exam shape, take crumpled paper and knife and small paper, put small paper in pocket, put crumpled paper in pocket, North, take small paper and read it, take crumpled paper and read it, wait (até que o «Daily Times»

seja entregue), take times and read it, exam washstand, look in mirror, hide knife under bed, wash, exam carved table, exam occasional table, pull cord, drop all, shave, lock door, open window, take sheets and tie them together, take knife, take pen and bottle, exam bottle, exam pen, exam knife carefully, insert nib in slot, drop all, climb down sheet and take pillow, East, call cab, say to cabby «17 Sloane Square», jump out, open door, climb out, look in mirror, inventory, West, East, wait (até que os homens saiam do quarto), West, exam canvas, exam small paintings, read plaques, look behind «the exaltations of lucifer», exam fireplace, exam dolls carefully, take french doll and exam it, shake french doll, behead french doll, look in french doll, unlock desk, exam desk, take red book and read it, turn dial left to 34, turn dial right to 98, turn dial left to 90, turn dial left to 13, turn dial right to 57, exam cavity, take black book and exam it, read it, jump in front of lady... Fim da 1.ª parte — Palavra-chave para a 2.ª «Hermione».

Solução do Don Quijote de la Mancha			
1.ª Parte	- Oeste	- Sur	- Oeste
- Leer libro	- Oeste	- Sur	- Oeste
- Sur	- Este	- Oeste	- Sur
- Bajar	- Bajar	- Sur	- Sur
- Exam Escalon	- Sur	- Sur	- Este
- Cogor Tablon	- Oeste	- Sur	- Sur
- Norte	- Sur	- Oeste	- Sur
- Norte	- Sur	- Sur	- Sur
- Exam Baul	- Sur	- Luchar contra	- Silbar
- Poner	- Oeste	- Abejas	- Cogor Bacía
- Armadura	- Oeste	- Este	- Poner Bacía
- Sur	- Oeste	- Este	- Norte
- Abrir Alacena	- Oeste	- Este	- Norte
- Exam	- Sur	- Este	- Norte
- Alacena	- Exam Pared	- Este	- Norte
- Cogor Llave	- Cogor Espada	- Este	- Norte
- Sur	- Norte	- Sur	- Este
- Sur	- Este	- Sur	- Este
- Cogor Pan	- Este	- Mover Arbol	- Sur
- Norte	- Sur	- Cogor	- Cantar
- Este	- Sur	- Bellotas	- Este
- Abrir Puerta	- Sur	- Este	- Este
- Este	- Oeste	- Sur	- Hacer Cama
- Dejar Llave	- Oeste	- Sur	- Cogor Llave
- Leer Bando	- Oeste	- Exam Suelo	- Dejar Bacía
- Sur	- Forzar Cerra	- Cogor	- Oeste
- Sur	- dura	- Romero	- Norte
- Oeste	- Norte	- Este	- Oeste
- Dejar Tablon	- Dejar todo	- Este	- Oeste
- Oeste	- menos	- Este	- Oeste
- Cogor	- Espada,	- Dejar Espada	- Sur
- Pedrusco	- Vela y	- Este	- Sur
- Este	- Camisa	- Subir	- Sur
- Este	- Sur	- Cogor Ramita	- Abrir Puerta
- Norte	- Sur	- Bajar	- Oeste
- Norte	- Velar Armas	- Norte	- Oeste
- Este	- Norte	- Norte	- Este
- Este	- Norte	- Norte	- Norte
- Este	- Norte	- Oeste	- Norte
- Exam Suelo	- Cogor Botella	- Norte	- Este
- Arrancar	- Sur	- Sur	- Este
- Niscalo	- Este	- Cantar	- Este
- Cogor Niscalo	- Este	- Oeste	- Este
- Norte	- Este	- Dejar Romero	- Este
- Golpear Arbol	- Norte	- Dejar Vino	- Norte
- Cogor	- Norte	- Dejar Ramita	- Norte
- Manzana	- Norte	- Este	- Oeste
- Norte	- Este	- Sur	- Norte
- Norte	- Este	- Este	- Oeste
- Oeste	- Norte	- Sur	- Sur
- Dejar	- Norte	- Sur	- Cavar
- Pedrusco	- Norte	- Sur	- Dejar Pala
- Subir	- Lllamar Puerta	- Sur	- Cogor
- Pedrusco	- Norte	- Oeste	- Caldero
- Escalar Muro	- Subir	- Oeste	- Dejar Aceite
- Cogor Botella	- Este	- Oeste	- en Caldero
- Este	- Luchar contra	- Sur	- Dejar Sal en
- Este	- Odres	- Sur	- Caldero
- Lllamar Puerta	- Oeste	- Oeste	- Dejar Vino en
- Norte	- Bajar	- Norte	- Caldero
- Exam Cande	- Sur	- Entrar con	- Dejar Romero
- labro	- Oeste	- cuidado	- en Caldero
- Cogor Vela	- Sur	- en Molino	- Remover con
- Subir	- Sur	- Cogor Pan	- Ramita
		- Cogor Sal	- Balsamo
			- Beber
			- Balsamo
			- Dejar Caldero
			- Este
			- Sur
			- Este
			- Sur
			- Sur
			- Oeste
			- Oeste
			- Oeste
			- Oeste
			- Sur
			- Sur
			- Oeste
			- Oeste
			- Cantar

Dicas para Forest of Shadows
W; GET RABBIT; E; N; N; N; GET SWORD; N; N; GIVE RABBIT TO DOG; N; N; W; W; GET BOX; LIGHT LAMP; E; E; E; E; E; E; XAM PLACE; PRESS T; N; W; W; GET BLANKET; N; MOVE LOCKER; GET AXE; W; S; E; E; S; W; W; N; DROP AXE; GET BOOK; THROW BOOK; GET AXE; N; N; EXAM CASE; PULL BOOK; N; E; BREAK DOOR; DROP AXE; E; E; GET CRUCIFIX; E; S; S; S; E; S; GIVE CRUCIFIX TO VAMPIRE; S; GET COIN; N; N; W; S; S; EXAM TOM; S; W; S; E; EXAM MACHINE; S... (é tudo o que consigo fazer).

Pokes & Dicas

NOVAS e velhas para esta semana, de forma a que todos fiquem contentes. E mapas para todos os gostos, que há uma caterva de mapas com coisas boas a espalharem-se por aqui em cima da mesa, fazendo que alguns dos monstros das masmorras espreitem, com ar guloso, da porta do fundo no canto mais escuro da redacção.

Dragões a dobrar

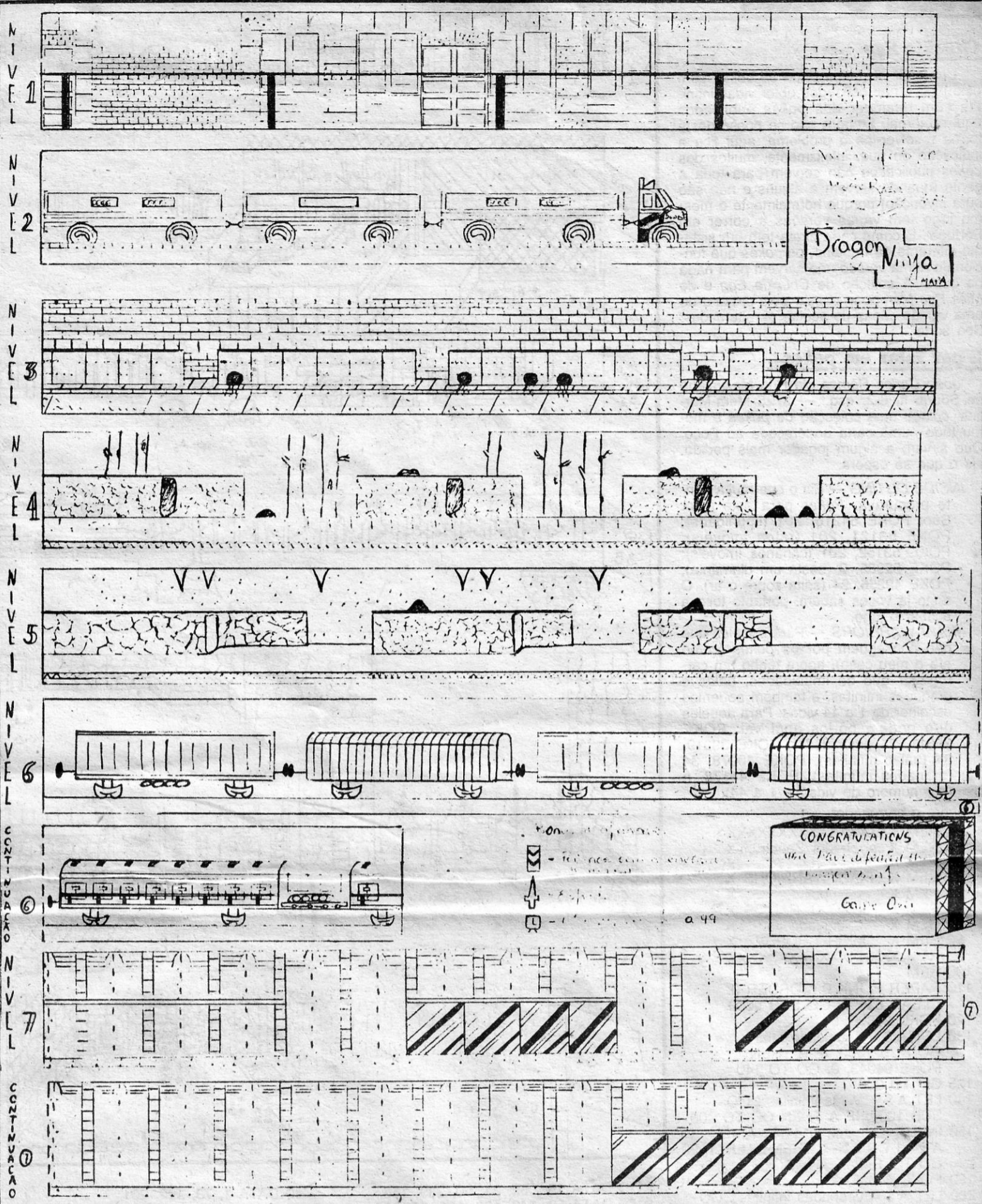
Pois é verdade, dois mapas de João Manuel A. Brás, para *Dragon Ninja* e *Double Dragon*. Que ninguém diga que não sabe por onde ir e o que vai encontrar. Agora é tudo mais fácil com as dicas ilustradas deste leitor. E é dele a indicação de que, contrariamente ao que se escreveu aqui no Poço, o jogo *Skateball* tem 13 níveis. Mais quatro do que se julgava. Obrigados pelo aviso. E vamos à informação.

DRAGON NINJA — Neste jogo, temos que utilizar todas as nossas potencialidades para ir derrotando os vários inimigos que nos aparecem à frente e por fim defrontar o terrível *Dragon Ninja*. As mulheres quando nos dão pontapés, saltam para trás e voltam a dar-nos pontapés, por isso temos que as matar rapidamente. A partir do nível 4, para além dos inimigos conhecidos, aparecem-nos ainda cães. Alguns ninjas quando morrem deixam bônus para nós apanharmos e outros atiram de longe *surikens*. No fim de cada nível, temos de defrontar um chefe até que, chegando ao fim do nível 7, temos que matar o terrível ninja-dragão. Depois de derrotado, aparece a seguinte mensagem: *Congratulations. You have defeated the Dragon Ninja — Game Over* e acaba o jogo.

SKATEBALL — Este é um jogo de futebol futurista, que parece uma mistura de vários jogos. Temos 2 jogadores efectivos e ainda outros 2 suplentes. A maneira de substituir os jogadores é matando os efectivos — assim, existem nos primeiros 4 níveis obstáculos que, se formos de encontro a eles, apenas caímos mas, a partir do nível 5 passam a aparecer buracos, minas e coisas do género que se formos de encontro a elas, morremos e, quando não tivermos mais jogadores suplentes, o jogo acaba e dá-nos o conjunto do resultado dos jogos efectuados. No caso de serem os jogadores do computador a morrerem todos, o jogo não acaba — e dão-nos 5 pontos de bônus e voltamos a defrontar outra vez o computador, do nível onde estava. Cada jogo acaba quando uma equipa marcar 5 golos (ou pontos, porque quando um jogador morre conta 1 ponto para a equipa adversária). O jogo tem 13 níveis diferentes e os seguintes são iguais aos anteriores, só que andam umas bolas atrás dos jogadores e, se lhes tocamos, fazem-nos cair.

WEELEMANS — Não desesperem, pois para passarem para outra pista têm que dar 4 voltas completas ao circuito.

DOUBLE DRAGON — Este jogo encontra-se dividido por cinco missões, sendo ainda a missão três e cinco dividida em duas partes — A e B. Tem como objectivo salvar a namorada que se encontra presa na última parte do jogo (Missão 5 B). Para isso temos que ir sempre em frente e cada vez que aparece um inimigo, toma lá um soco, dois pontapés, mais uns truques e já está arrumado, pode vir o próximo. Ao chegar ao fim da missão 5 B, encontramos um guarda que é o chefe; aí, teremos de o matar mas cuidado que ele tem uma metralhadora e todos já sabem para que é que servem as metralhadoras. Depois de o matar, o jogo acaba com uma mensagem *May you live happily forever*. Os truques com que os inimigos morrem mais rápido são com o pontapé e com o soco, mas são menos convenientes enquanto a cabeça e o pontapé no ar são mais eficientes mas demoram mais tempo a morrer. Podemos ainda apanhar vários objectos que são largados por eles quando lhes batemos, que são mais práticos para a luta, especialmente o pau. De salientar ainda que se jogarmos com os dois jogadores, quando se mata o chefe da missão 5 B, aparece uma mensagem no «écran» que é *Let's fight 1 up vs 2 up* e aí os dois jogadores têm que lutar um contra o



outro para ver quem é que fica com a rapariga. Para mais fácil entendimento, aqui vão as teclas e as combinações que dão os diferentes golpes:

- 1.º — teclas normais: Esq — esquerda; dir — direita; cima — cima; baixo — baixo; FIRE — soco/apanhar/lutar com os objectos.
- 2.º — diagonal: esq + cima; esq + baixo; dir + cima; dir + baixo.
- 3.º — cabeçada: FIRE + baixo.
- 4.º — saltar: FIRE + cima.
- 5.º — cotovelada: FIRE + esq (se formos a andar para a direita); FIRE + dir (se formos a andar para a esquerda).
- 6.º — Pontapé na cabeça: FIRE + dir (se formos para a direita e adversário perto); FIRE + esq (se formos para a esquerda e adversário perto).
- 7.º — baixar o inimigo e dar joelhadas na cabeça — Igual à anterior (6), só que o adversário tem que estar não muito perto. Nesta opção, quando o inimigo estiver a levar joelhadas na cabeça, continuamos a carregar na tecla FIRE, largamos a outra que estávamos a carregar e carregamos nas teclas da direcção contrária e o inimigo é atirado para trás. (Ex.: FIRE + dir — com o inimigo não muito perto —, o inimigo baixa-se, largamos a tecla da direita e carregamos na da esquerda sem largarmos a tecla FIRE.)
- 8.º — saltar para esquerda/direita: FIRE + cima + esq; FIRE + cima + dir.

9.º — saltar para esquerda/direita e dar pontapé no ar: FIRE + baixo + esq; FIRE + baixo + dir.

Paris-Dakar

O jogo da Zigate já teve direito às primeiras dicas. Envia-as Nuno Gonçalo Neves Henriques, de Salvaterra de Magos. Ora leiam lá e depois... toca a acelerar.

Quando o jogo entrar, carreguem em I para controlo, depois novamente em I para redefinir teclas: Direita — P; esquerda — O; travar — I; acelerar — Q; mudanças — A; livro de rota — 2.

1.º nível — Tentem arranjar sempre um co-piloto. Assim que aparecer a imagem do carro, carreguem em 2 para passarem a rota para um caderno, para passar as páginas carreguem em Q. Quando aparecer um rio metam a quinta e acelerem ao máximo e carreguem em BREAK. Quando o carro sair da estrada, virem-no para as pedras grandes ou árvores, metam a primeira e simultaneamente carreguem em BREAK e sem largar esperem uns momentos e viram que o carro passa por cima. De vez em quando carreguem em 2 e verifiquem se alguma das funções dos seus carros está em mau estado, se estiver procurem uma bomba de gasolina, estacionem perto dela carreguem em Q e aparecerá um «menu», onde com as teclas O e P

escolhem o que lhes interessa, depois basta carregar em Q. Para seguirem novamente a viagem carreguem em I e acelerem, metam logo a primeira.

2.º nível (deserto) — Evitem os buracos e como no 1.º nível não podem tocar na água. Evitem também os montes de areia porque depois custa a parar o carro.

R-Type

Aqui no Poço não se garante o funcionamento da dica para *R-Type*. Mas o Carlos Sérgio F. Quintino, da Rua MFA, 73 — 8200 Albufeira, jura a pés juntos que funciona na versão dele. Experimentem. E também os pokes...

Entretanto o Carlos quer trocar jogos com outros leitores, pelo que os interessados devem escrever-lhe lá para baixo (Algarve) usando a morada acima.

Em *R-Type* depois de acabarem todo os créditos, e escrevermos o nome, para voltar onde o perdemos e não começar de novo, premir todas as teclas escolhidas ao mesmo tempo. antes de aparecer o «menu».

- R-TYPE — POKE 23415, 0
- RAMBO III — POKE 34910, 0
- OVERLANDER — POKE 32404, 0
- ALIEN SYNDROME — POKE 63262, 0
- DOUBLE DRAGON — POKE 43201, 0
- 007 LIVE AND LET DIE — POKE 23701, 201
- FOX FIGHTS BACK — POKE 51321, 0
- BARBARIAN — POKE 33451, 201.

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

Chuckie Egg

Um leitor de Leiria anda às voltas com este jogo e não consegue obter vidas infinitas com qualquer dos pokes publicados aqui no jornal. Embora não se possa desta forma resolver-lhe o problema, aqui fica a indicação de que, infelizmente, muitos dos pokes publicados não servem para toda a gente (quando servem a alguns e não são pura invenção) porque normalmente o mesmo jogo tem várias versões a correr em Portugal. E como cada pirata tem um sistema diferente de trabalho, os pokes que funcionam numa versão não servem para nada na outra. A solução de *Chuckie Egg* e de *Miss Pac Man* pode passar pela procura de uma versão capaz de aceitar as alterações. Boa sorte...

E por falar em pokes...

João Carlos Ramos, da Rua Maximiano de Soura, lt. 6-2.º esq. — 2725 Mem-Martins, colheu uma colecção de pokes e meteu tudo numa carta endereçada ao Poço. Que sirvam a algum jogador mais pedido, eis o que se espera.

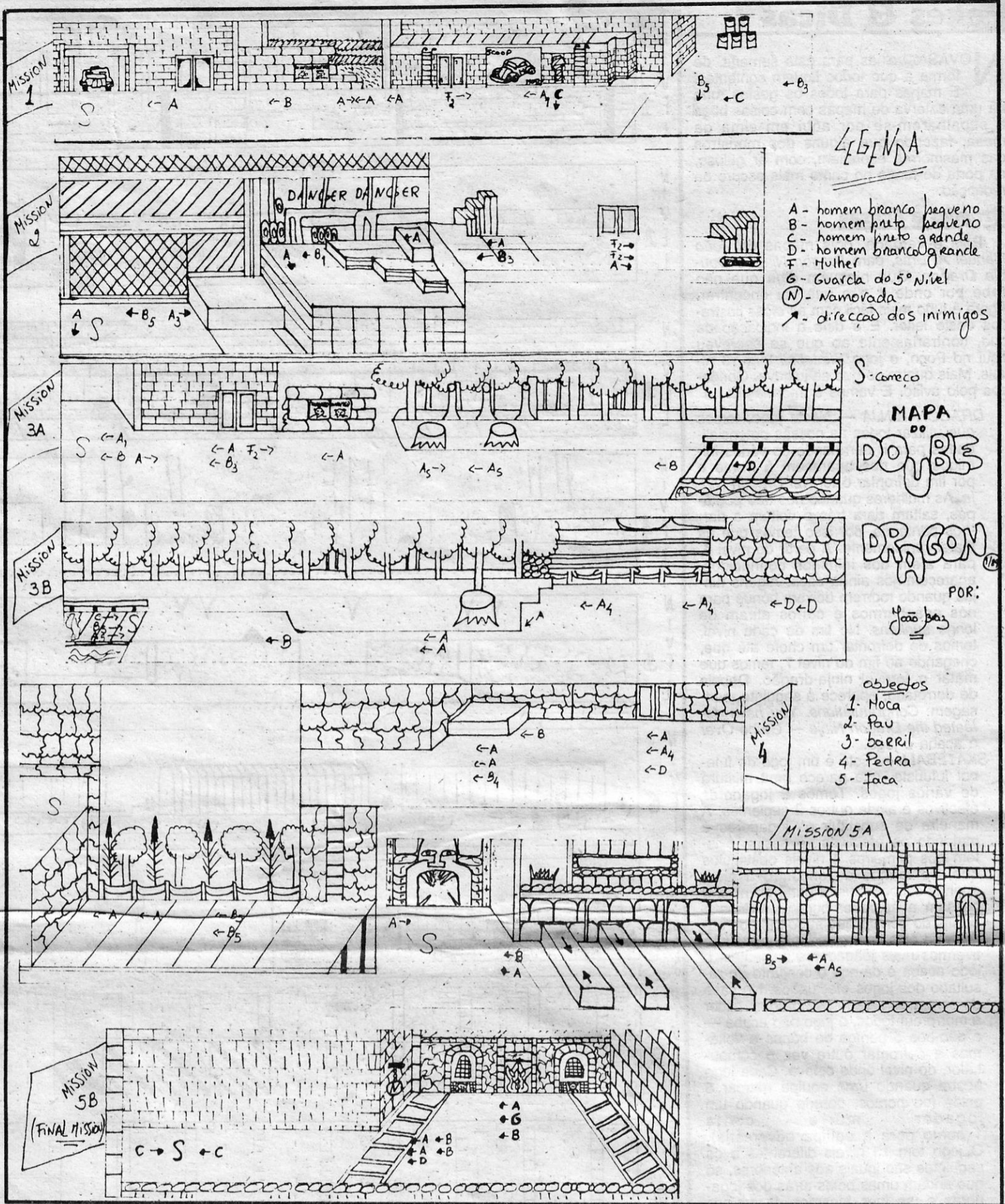
INSIDE OUTING — Eis o que muita gente procurava. Pokes para este jogo. São: POKE 54216, 201 (imunidade); POKE 53121, 201 (ratos imóveis); POKE 53152, 201 (canários imóveis); POKE 52935, 0 (basta um diamante); POKE 49256, 24 (salta sobre o ar). O resto já vocês sabem, portanto toca a acabar o jogo.

IKARI WARRIORS — Para aqueles que não conseguem pôr os pokes (como era o meu caso), agora tenho um carregador que dá imunidades, balas e granadas infinitas, e também podemos escolher de 1 a 44 vidas. Para aqueles que podem pô-los aqui vai: POKE 39611, 24 (imunidade); POKE 39919, 34 (balas infinitas); POKE 40078, 34 (granadas infinitas); POKE 41178, n (n = número de vidas - 1 a 44).

E, agora o carregador.

```

10 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
20 REM X carregador Spectrum X
30 REM X de X
40 REM X IKARI WARRIORS X
50 REM X por X
60 REM X JOÃO C. RAMOS X
70 REM X copiado da X
80 REM X MICRO HOBBY X
90 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:
CLEAR 63999: GO SUB 9000
120 POKE 23658, 8
130 LET A$ = "Imunidade total": GO
SUB 1000: IF A THEN POKE
64043, 0: GO TO 140
135 GO TO 200
140 LET A$ = "Vidas infinitas": GO
SUB 1000: IF A THEN GO TO 200
150 INPUT "Quantas (1-44)?:": A: IF
A 0 < 1 OR A > 4: THEN BEEP .1, 20
GO TO 150
160 POKE 64035, A
200 LET A$ = "Granadas infinitas": GO
SUB 1000: IF A THEN POKE
64051, 0
210 LET A$ = "Balas infinitas": GO
SUB 1000: IF A THEN POKE
64048, 0
220 INPUT " ": PRINT 1: PAPER 2:
INK 7: FLASH 1: BRIGHT 1: AT 1, 0:
" Carregando IKARI WARRIORS"
230 LOAD " " CODE 64723: PRINT
USR 64000
1000 INPUT " ": LET A$ = A$ + " ":
PRINT 1: PAPER 1: INK 7: AT 1, 0:
TAB (32-LEN A$) / 2: A$
1010 LET K$ = INKEY$: IF K$ <> "S"
AND K$ <> "N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$ <> " " THEN GO TO 1020
1030 BEEP .2, 0: LET A = K$ =
"N": RETURN
1040
9000 LET SUMA = 0: FOR R = 6000
TO 64054: READ A: POKE R, A:
LET SUMA = SUMA + A: NEXT R
9010 READ A: IF SUMA A THEN PRINT
INK 7: FLASH 1 "Erro nas datas!":
STOP
9020 FOR R = -5 TO 15: BEEP .1 x RND,
R: NEXT R: RETURN
9030
9040 DATA 33, 9, 250, 34, 201, 254
9050 DATA 195, 171, 254, 33, 23, 250
9060 DATA 17, 0, 64, 1, 50, 0, 237
9070 DATA 176, 195, 0, 64, 33, 21
9080 DATA 247, 17, 254, 255, 1, 255
9090 DATA 155, 237, 184, 62, 6, 50
9100 DATA 218, 160, 62, 24, 50, 187
    
```



```

9110 DATA 154, 62, 34, 50, 239, 155
9120 DATA 50, 142, 156, 195, 96, 255
9130 DATA 6577
9140 SAVE "LD IKARI" LINE 110
RENEGADE — POKE 41048, 195 (vi-
das infinitas); POKE 40345, 201 (tem-
po infinito); POKE 36066, 201 (inimi-
gos não atacam)
SLAP FIGHT — POKE 48456, 0 (vidas
infinitas); POKE 4709, 0; POKE 4710,
0: POKE 47811, 0 (imunidade)
SABOTEUR II — POKE 61340, 201
(energia infinita); POKE 35122, 0 (tem-
po infinito)
GAME OVER
10 REM Carregador para GAME OVER
15 CLEAR 65535: LOAD " " CODE:
POKE 25037, 201
20 RANDOMIZE USR 25000
30 REM PONHA AQUI OS POKES
40 RANDOMIZE USR 31620
GUN RUNNER — POKE 49171, 0 (vi-
das infinitas); POKE 49079, 175 (imuni-
dade); POKE 49053, 0 (escudo infiniti-
to); POKE 48976, 0 (jet pac infinito)
GRYZOR — POKE 33015, 99 (vidas in-
finitas em todas as fases)
EL MUNDO PERDIDO ou PEOPLE
FROM SIRIUS
1 REM carregador "EL MUNDO
PERDIDO" (SP)
10 FOR i = 65400 TO 65403:
READ a: POKE i, a: NEXT i
20 PRINT "Introduza a cassete original"
30 LOAD " "
    
```

```

40 DATA 1, 73, 122, 201
PROHIBITION — POKE 30235, 201
(tempo infinito); POKE 25422, 33 (vi-
das infinitas); POKE 26372, 201 (escu-
do infinito)
BATMAN — POKE 3915, 0 (imunidade);
POKE 36934, 52 (supersaltos); POKE
26174, 0 (maior velocidade); POKE
36798, 0 (vidas infinitas); POKE
33333, 33 (objectos imóveis)
Ghostbusters
Luís Fernando da Cunha Pereira Lima,
da Avenida D. Afonso Henriques, lt. 8-1.º d.º
— 2870 Montijo, quer trocar jogos e corres-
pondência com leitores e leitoras que pos-
suam computadores Spectrum. E precisa de
ajudas para uma série de jogos. Dele, en-
tretanto, é a informação abaixo.
OPERATION WOLF
Opration map: Sold. Tanq. Hélic
Communication Setup ..... 60 6 6
Jungle ..... 50 6 7
Village ..... 75 8 8
Powder Magazine ..... 80 7 7
Concentration camp ..... 90 0 10
Getway ou Airport ..... 95 14 16
Truque em Operation Wolf. Quando apare-
cer «looking for block 1», ponham a
cassete a andar até aparecer «found
block 1 — loading block 1», parem o
gravador e ponham qualquer nível à
vossa escolha!
NOTA I: Este truque dá para a minha ver-
são de LOAD normal! Não posso
    
```

garantir que funcione na de MULTILOAD (LOAD acelerado).

NOTA II: Este truque não funciona num jogo bastante parecido, *Rambo III*, porque está protegido!

GHOSTBUSTERS — Eu dou aqui algumas dicas porque quase todos os meus amigos não percebem nada do jogo; portanto, aqui está:

Compras antes do jogo: 1963 HEARSE — carrinha boa, barata e que leva bastantes coisas; PQ ENERGY DETECTOR — tempo, quando chega a 9999, fim; IMAGE INTENSIFIER — para vermos melhor os fantasmas nas casas; MARSHMALLOW SENSOR — para vermos o homem-gelatina (já explicado...); GHOST BAIT — depósito de fantasmas; GHOST VACUUM — para apanharmos fantasmas na rua; TRAPS (-REQUIRED-) — armadilhas (compre 3). Servem para os fantasmas nas casas.

Tácticas: Mal vejam uma casa a piscar, é porque há fantasmas! Rodeiem a casa com pontinhos e depois (só dão para ir às casas assim), vão na carrinha para casa. Metam a armadilha no meio da casa, os homens nas pontas e depois é só esperar. Quando o fantasma passar por baixo da armadilha, carreguem em FIRE para apanhar o fantasma. Se falharem, «R.I.P.» perceberam? Só podem perder 2 vidas, ou então apanhar 3 fantasmas. Depois têm

DIRECTAMENTE DE OUTRA DIMENSÃO

POKES & DICAS



FRIGHTMARE - NÃO DESPERDIÇAR BALAS NAS CARAS VOADORAS PORQUE VOLTAM A APARECER.

OVERLANDER - DE VEZ EM QUANDO, ABRANDAR PARA NÃO GASTAR TODO O FUEL. NO PRINCÍPIO, NÃO É PRECISO ACELARAR MUITO PORQUE OS CARROS EXPLODEM ENCOSTANDO-OS À BERMA DA ESTRADA.

R-TYPE - PARA DISPARAR AS BOLAS DE FOGO, É NECESSÁRIO PREMIR A FUNDO A TECLA E DEPOIS LARGÁ-LA.

SABRINA - O PEITO (DISPARO UM) AFASTA O HOMENZINHO, O PONTAPE (DOIS) AFASTA A GORDA E AS CHAPADAS (TRÊS) AFASTAM A MULHER ALTA. UM PONTAPE NA BOMBA EVITA-A DE EXPLODIR. PARA DISPARAR, TEMOS DE LARGAR OS OUTROS COMANDOS.

SDI - TECLAS: ESQ. Z - DIR. X - CIMA J - BAIXO N - FOGO ENTER - PAUSA P - ABORTAR Q.

720° - PARA EVITAR O "NO TICKET!" FAÇAM HABILIDADES (SALTOS...) E GANHARÃO DINHEIRO QUE DÁ ACESSO ÀS PISTAS. SE COMPRAREM UM SKATE, A PONTUAÇÃO SOBE MAIS AINDA POR CADA HABILIDADE.

EMPIRE STRIKES BACK - ESCOLHER O MODO "MANUAL" PARA DESCOBRIR OS PONTOS FRACOS DO INIMIGO.

RUA MOUZINHO DE ALBUQUERQUE Nº4 3.º DTO
2800 ALMADA
COVA DA PIEDADE

JOSÉ CARLOS COUTO • MICROSTAR

CHUCKIE EGG II - POKE 65535, 160+8+16: LOAD"
JASON'S GEM - PREMIR W, A, S (V. INF)

1948 THE BATTLE OF MIDWAY O NOSSO P-38 ESTÁ EQUIPADO COM UM ESCUDO PROTECTOR DE BARRA (RRRR). EXISTEM 6 MUNIÇÕES QUE SÃO AS SEGUINTE:

- DISPARA BALAS EM 3 SENTIDOS DIFERENTES
- DISPARA BOMBAS EM 3 SENTIDOS DIFERENTES
- DISPARA BOMBAS NUM ÚNICO SENTIDO
- DISPARA 6 TIROS (2 AVIÕES ALIAM-SE ANOS)
- SOBE UM POUCO A BARRA
- SOBE UM QUARTO (1/4) DA BARRA

PARA ABATER OS AVIÕES GRANDES QUE SE MOVEM, MANTER-SE DEBAIXO DELES A DISPARAR COM A MUNIÇÃO DO MÍSSIL (É MAIS EFICAZ). PARA O AVIÃO GIGANTE, FICAR DEBAIXO DOS MOTORES, ONDE AS BOMBAS NUNCA ATINGEM. OS NAVIOS PRECISAM DE SER ABATIDOS NOS CANHÕES COM O MÍSSIL PARA REBENTAREM COM UM ÚNICO DISPARO.

que ir ao «GHQ». Quando um fantasma aparecer na estrada, é só carregar em FIRE até o fantasma desaparecer no carro! Se uma casa ficar branca, então rodeiam a casa. Se na parte de baixo aparecer escrito: «MARSHMALLOW ALERT!», então vão à casa senão... 4000\$ de despesa! O objectivo é chegar aos 10 000\$ para poder pagar ao banco!

DOUBLE DRAGON — Golpes: Fogo — soco, apanhar arma, usá-la; fogo-frente — pontapé; fogo-trás — cotovelada; baixo-frente-fogo — pontapé para a frente no ar; baixo-trás-fogo — pontapé para trás no ar; cima-fogo — salto; frente-fogo — quando ele está parado, dar joelhadas.

R-TYPE — A nave, realmente, chama-se «R-Type 9», mas nós chamamos-lhe «R-Type». A nave pode apanhar bónus que se traduz em armas. Aqui digo as armas, e o modo como se deve passar o 1.º e 2.º níveis. As armas: SHILD — escudo (protege de ataques frontais, se não o apanharem por trás); LASER — dispara laser em três direcções; THUNDERBALLS — são bolas de duas cores que têm muita potência destruidora; THUNDERLASER — igual ao laser mas muito mais comprido; SEEKERS — mísseis que procuram o alvo; DIRECTIONBALLS — são bolas que saem de cima e baixo da nave (só depois do laser grande).

1.º nível — Este nível é mais fácil do que parece, vamos começar com um aviso, nunca destruam os olhos! Podem ficar um bocadinho surpresos com esta dica mas é verdade. Os olhos são a única coisa que prendem o monstro ao lado direito do «écran». Se os desatrem, o monstro, embora cego, avança para cima de nós, e não há maneira de o parar. Façam assim: quando aparecer o rabo do monstro, vão tudo para baixo (sem bater), e comecem a dispa-

rar. Só tendo laser se pode passar este laser. Vocês têm que destruir a serpente que sai de dentro do monstro.
2.º nível — Matem os escorpiões que aparecem, e quando aparecer uma grande lagarta que dispara bolas, apanhem a arma (ou o boneco que a dá). E depois vão tudo para a direita para não serem apanhados. Quando aparecer a montanha com os 4 tubos, é só disparar para a bolha que abre e fecha (também precisa de laser).

Vária no fim

Tempo de fechar a loja, com umas linhas de indicação de que um quadro cheio de dicas, que deve andar aqui por perto, veio da mão de José Carlos Couto, da Rua Mouzinho de Albuquerque, 4-3.º d.º, Cova da Piedade — 2800 Almada. Leia e... não se esqueçam de escrever só de um lado do papel. Anda muita gente a esquecer-se disso, e os monstros das masmorras vão apanhar uma indigestão.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX